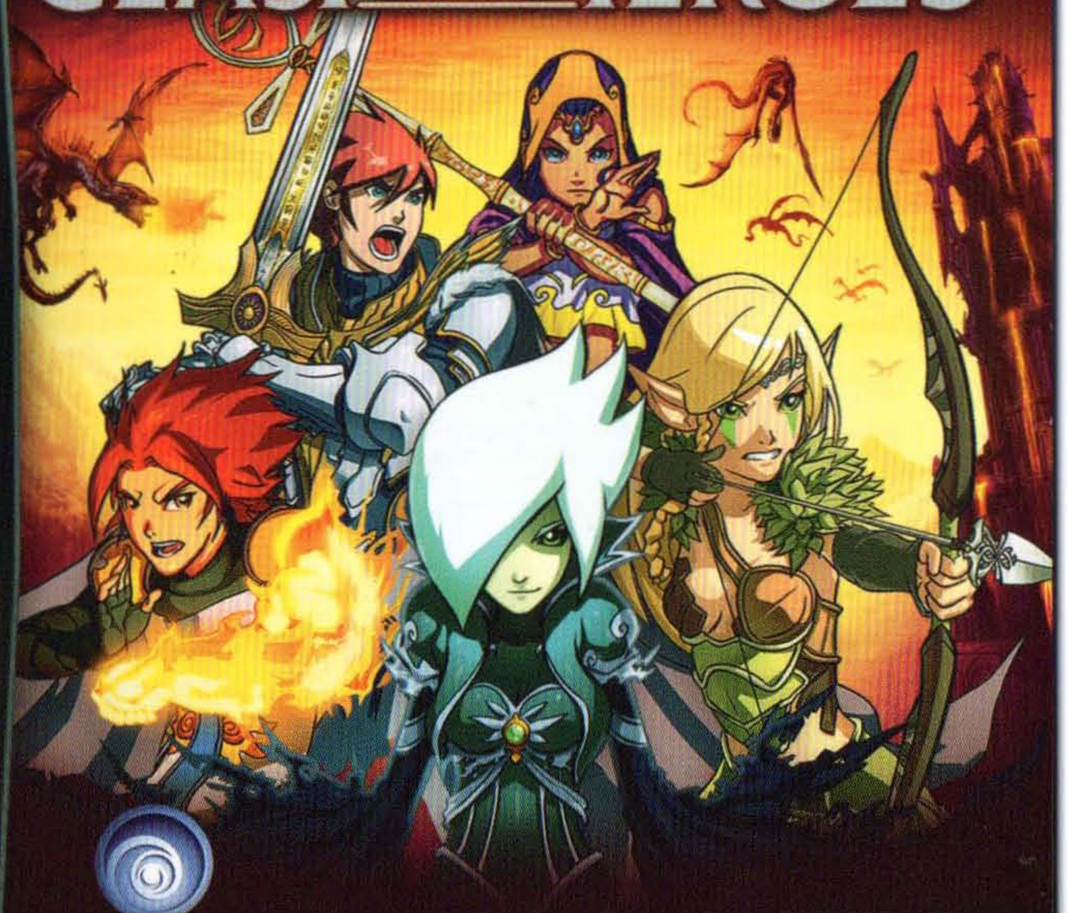
NTR-CHNP-NOE

NINTENDO DS™

MIGHT & MAGIC® CLASH OF HEROES®



UBISOFT

SPIELANLEITUNG

Art. Nr. NCHNPNOE1M 0809/FR

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

Original Nintendo Seal of Quality™

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS™-Systemen.

DRAHTLOSES EINZELKARTE-SPIEL
DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, DIE VON EINER EINZIGEN DS-KARTE HERUNTER-GELADEN WERDEN.

DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL
DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, BEI DENEN JEDES NINTENDO DS-SYSTEM EINE EIGENE DS-KARTE ENTHALTEN MUSS.

WICHTIG: Bitte lesen Sie die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor Sie das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwenden. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lesen Sie die Spielanleitung sorgfältig durch, damit Sie viel Freude an Ihrem neuen Spiel haben. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Heben Sie diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit Ihrem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.

LICENSED BY

Nintendo®

TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

MIGHT & MAGIC® CLASH OF HEROES®

INHALT

MIT DEM ABENTEUER BEGINNEN 2
EINLEITUNG 3
STEUERUNG 9
DIE WELT VON ASHAN ERKUNDEN 12
DAS ABENTEUERMENÜ BENUTZEN 15
MÖGE DER KAMPF BEGINNEN 20
EINZELKAMPF 25
MEHRSPIELER 25
UBISOFT-KUNDENDIENST 30
GARANTIE 32

MIT DEM ABENTEUER BEGINNEN

Lege die ***Might and Magic® Clash of Heroes®***-DS-Karte in deinen Nintendo DS ein und drücke den POWER-Schalter, um mit dem Spiel zu beginnen.

Bevor du mit dem Abenteuer beginnst, musst du ein Profil wählen, unter dem deine Reise aufgezeichnet werden soll. Wenn du eine Rast einlegen und deinen Fortschritt speichern möchtest, genügt es, START zu drücken und „Speichern" zu wählen. Du kannst aber auch über die entsprechende Option im Abenteuermenü gehen.

Sobald du dein Profil gewählt hast, gelangst du ins Hauptmenü, wo du folgende Menüpunkte vorfindest:

- **Kampagne**: Mit einer Einzelspielerkampagne beginnen.

Nach der Auswahl des Kampagnemodus' erscheint das Profil-Menü. Dort stehen dir zwei Optionen zur Verfügung:

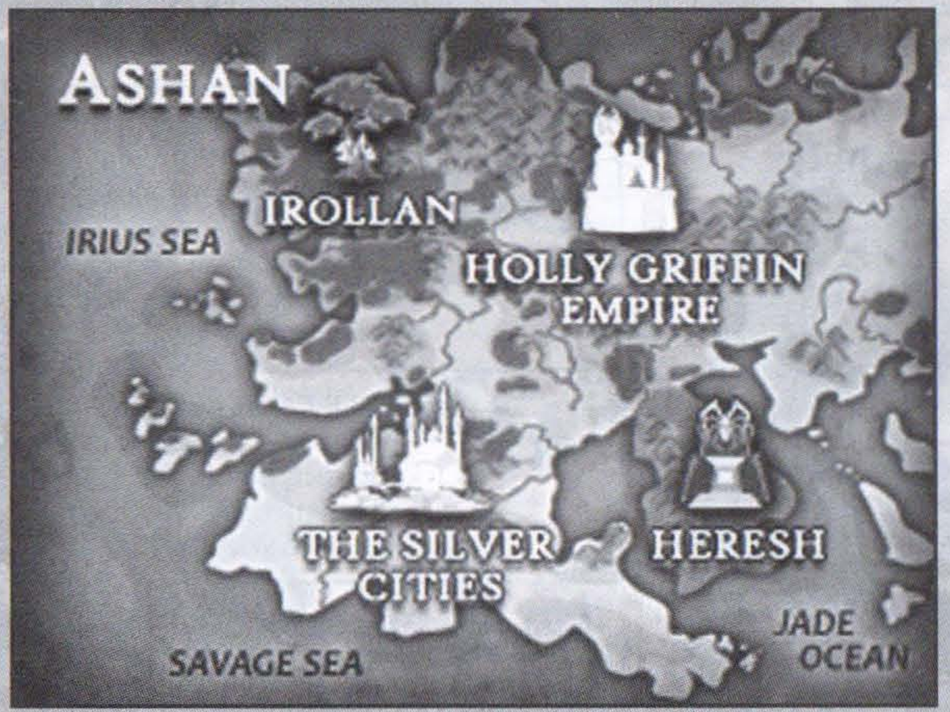
- **Neues Spiel**: Ein neues Spiel beginnen.
- **Fortsetzen**: Ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen. Wähle einen der beiden verfügbaren Speicherpunkte, um einen Spielstand und deinen aktuellen Helden zu wählen.

HINWEIS: Benutze die entsprechenden Schaltflächen, falls du ein gespeichertes Spiel löschen oder kopieren möchtest.

- **Einzelkampf**: Spiele einen Einzelkampf gegen den Computer.
- **Mehrspieler**: Trage einen Kampf gegen einen Freund aus.
- **Einführungen**: Die Spielanleitungen aufrufen.

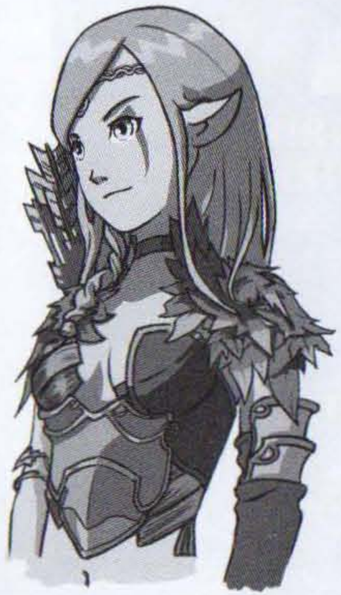
EINLEITUNG

Die Welt von Might and Magic.



ANWEN

Eine vielversprechende elfische Fährtenleserin und Jägerin. Der Wald und seine Bewohner liegen ihr sehr am Herzen.



SYLVANER: Sylvanern fehlt es an Angriffs- und Verteidigungsstärke, was sie durch größere Beweglichkeit auf dem Schlachtfeld wettmachen. Spieler, die ihren Gegnern gerne schnelle Schläge versetzen, tendieren häufig zu dieser Fraktion.

WALL-FÄHIGKEIT: Sylvanische Wälle wachsen im Anschluss an jeden Zug nach und erlangen dank ihrer pflanzenartigen Natur manchmal ihre volle Stärke wieder.

ZAUBER (BLATTSCHUSS): Der Held verschießt einen Pfeil, der entlang der mit dem Werfer ausgewählten Spalte schweren Schaden verursacht.

GODRIC

Sohn und Erbe Lord Edrics. Godric zeichnet sich durch sein unerschütterliches Pflichtgefühl, seinen Sinn für Recht und Ordnung und durch seine eherne Treue zum Greifenimperium aus.

HAVEN: Eine Menschenfraktion mit durchschnittlichen Werten, bei denen die Verteidigungsfähigkeiten leicht überwiegen.

WALL-FÄHIGKEIT: Havens Burgmauern sind überdurchschnittlich stark.

ZAUBER (HEILIGER SCHILD): Erschafft eine zeitweilige Barriere am unteren Rand des Schlachtfelds. Bewahrt bis zu 20 HP pro Mauer.

FIONA

Sie ist Godrics jüngere Schwester. Eine strahlend schöne junge Frau, die von Mystizismus und Okkultismus fasziniert ist.

NEKROPOLIS: Die untoten Nekromanten setzen die dunkelsten Techniken ein, um Feinde mit ihren modernden, unsterblichen Armeen zu bekämpfen. Mit der schwarzen Magie im Rücken kann sich die Nekropolisfraktion auf erhöhte Verteidigungsfähigkeiten und starke Magieattribute stützen.

WALL-FÄHIGKEIT: Nekropolis-Mauern werden aus den Knochen gefallener Einheiten gebildet. So schützen sie dich über ihren Tod hinaus. Wenn ein gegnerischer Angriff durch die Reihen der Nekropolis-Einheiten pflügt, bersten diese Einheiten zu Knochen, welche die Wälle in der nächsten Runde neu errichten.

ZAUBER (BLUTRITUAL): Alle untätigen Basiseinheiten auf dem Schlachtfeld des Spielers bilden einen Energieball, dessen Stärke sich aus der Summe der Einzelstärken ergibt. Die gesamte Energie ist dann im Werfer des Spielers gebündelt und kann entlang jeder Spalte abgefeuert werden.

AIDAN

Er ist Godrics jüngerer Bruder. Als die Gier nach Macht sein Herz verführte, änderte sich die Einstellung dieses oft verbitterten und eifersüchtigen Mannes grundlegend.

INFERNO: Die Dämonenhorde des Chaos stützt sich einzig und allein auf Stärke, um ihre Gegner zu zermalmen. Die Inferno-Kampfeinheiten verfügen über erhöhte Angriffsstärke, mit der sie ihre Defensivschwächen ausgleicht. Obwohl langsamer als die meisten Armeen können die Spieler dieser Fraktion viele mächtige Offensivstrategien in Anwendung bringen.

WALL-FÄHIGKEIT: Inferno-Wälle fügen angreifenden Einheiten Feuerschäden zu.

ZAUBER (FEURIGER SCHWEFEL) Alle Mauern auf dem Schlachtfeld des Helden verwandeln sich in Feuerbälle, die sofort auf den Gegner geschleudert werden. Je stärker die Mauer, desto härter die Treffer!

NADIA

Eine ungewöhnlich begabte Magierin. Von ihrer Mutter, der berühmten Zauberin Delara, wird sie eine geheimnisvolle magische Kraft erlangen, durch die sie zur Schlüsselfigur in Ashans Verteidigungskampf gegen das Chaos wird.

AKADEMIE: Diese Fraktion ist ein magisches Kraftzentrum, das von erhöhten magischen Fähigkeiten profitiert. Alle Techniken der Akademie basieren auf Magie, allerdings mangelt es ihr an Angriffskraft und Verteidigungsstärke. Als Spieler wird man jedoch die ungewöhnlichen und vielfältigen Techniken der Akademie zu schätzen wissen.

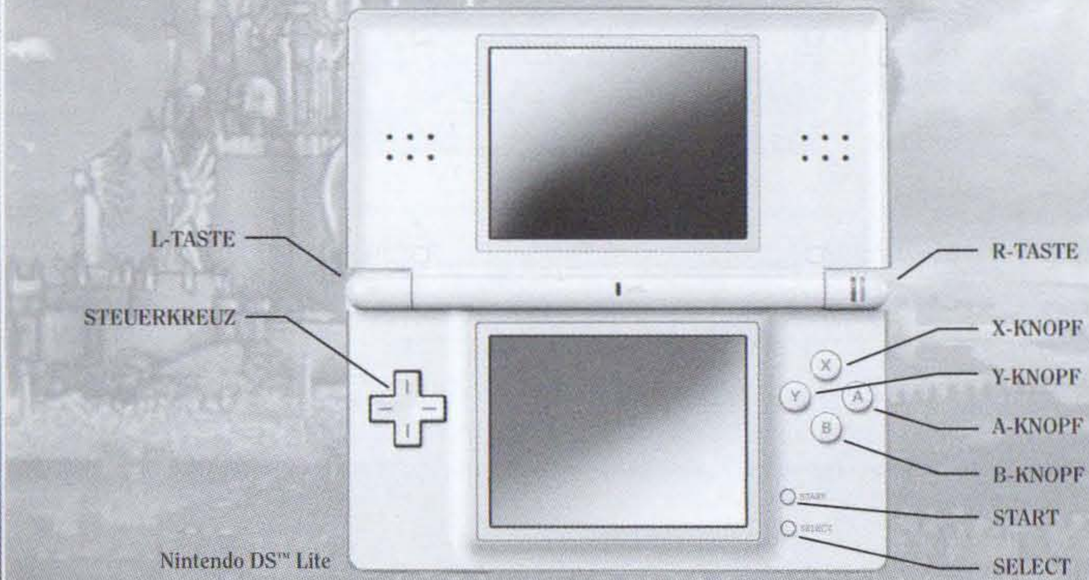
WALL-FÄHIGKEIT: Je länger der Wall, desto besser schützt er. Im Kampf werden Wälle kaum eingesetzt und erscheinen schwach und unbedeutend.

ZAUBER (BLITZEINSCHLAG): 5 Blitze treffen wahllos das gegnerische Schlachtfeld und fügen allen getroffenen Einheiten Schaden zu.

STEUERUNG

Das gesamte Spiel kann entweder mit dem Nintendo DS-Touchpen oder dem Steuerkreuz und den Knöpfen des Nintendo DS™-Systems gespielt werden. Schwarzer Text steht für Schaltflächen auf der Abenteuerkarte, roter Text für Schaltflächen im Kampf.

Klassische Steuerung



R-Taste: Verstärkung
L-Taste: Verstärkung
Steuerkreuz: Figur bewegen / Zeiger bewegen
X-Knopf: Abenteuermenü öffnen / Heldenzauber
A-Knopf: Aktion / Bestätigen
B-Knopf: Gewählte Einheit zerstören
Y-Knopf: Runde beenden

Touchpen-Steuerung

Steuerung (Abenteuerkarte)

Einmal berühren, um das Abenteuermenü zu öffnen

Einmal berühren, um zum Knoten vorzurücken. Erneut drücken, um den Knoten zu überprüfen

Berühre einfach mit dem Touchpen einen Knoten auf der Abenteuerkarte, um deinen Helden durch die Landschaft zu bewegen. Berühre den Knoten erneut, um ihn zu untersuchen oder mit einer Figur zu interagieren.

Willst du ins Abenteuermenü gelangen, berühre einfach das Symbol in der oberen rechten Ecke des Touchscreens. Anschließend kannst du das gewünschte Untermenü durch Berühren der entsprechenden Schaltfläche aufrufen.

Kampfsteuerung

Bewege den Touchpen nach unten, um Einheiten zurückzuziehen, nach links oder rechts, um sie zu bewegen und nach oben, um sie in den Kampf zu werfen

Einmal berühren, um Verstärkung anzufordern

Einmal berühren, um die Runde zu beenden

Einmal berühren, um den Heldenzauber zu benutzen

HINWEIS: Du kannst eine Einheit oder einen Wall löschen, indem du den B-Knopf drückst oder ihn dauerhaft mit dem Touchpen berührst. Mit dieser Technik kannst du mächtige Bindungen erschaffen.

DIE WELT VON ASHAN ERKUNDEN

Der erste Schritt in deinem Abenteuer besteht darin, deine Umwelt mithilfe des Knotensystems und einer Miniaturkarte zu erkunden.

Knotensystem

Dein Held kann die Welt von Ashan erkunden, indem du die interaktiven Knoten berührst. Es gibt verschiedene Arten von Knoten mit speziellen Verwendungszwecken.

Ressourcen-Knoten: Gold, Edelsteine und Erz können während der Erkundungsreise gesammelt werden. Du benötigst Ressourcen, um in speziellen Einheitengebäuden aufgewertete Armeen zu kaufen.

Schatzkisten-Knoten: Darin findet man Artefakte und zusätzliche Ressourcen. Einige der Kisten sind schwerer zugänglich als andere.

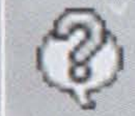
Figuren-Knoten: Du kannst dich mit den über die Karten verteilten Spielfiguren unterhalten. Einige werden deinem Helden helfen, einen Auftrag zu erledigen, oder ihm wertvolle Hinweise liefern. Andere hingegen sind auf Kampf aus.

Spiel-Knoten: Im Verlauf deiner Erkundungsreise siehst du dich mit einer Reihe von Herausforderungen konfrontiert, bei denen du die Knoten in der richtigen Reihenfolge oder im richtigen Zeitrhythmus berühren musst.

Geheime Knoten: Einige Knoten sehen ganz normal aus, sind aber besonders. Der Spieler muss mit ihnen interagieren, um verborgene Durchgänge oder Schätze zu finden!

Figurensymbole

Zahlreiche Figuren tragen unterschiedliche Symbole mit verschiedenen Bedeutungen über ihrem Kopf.



Das gelbe Fragezeichen zeigt an, dass die Figur mit dem aktuellen Hauptauftrag in Verbindung steht.

Das graue Fragezeichen zeigt an, dass die Figur mit dem aktuellen Nebenauftrag in Verbindung steht.

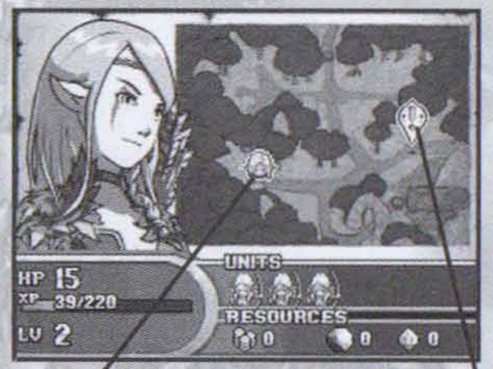
Das gelbe Schwert zeigt an, dass der bevorstehende Kampf mit dem aktuellen Hauptauftrag in Verbindung steht.

Das graue Schwert zeigt an, dass der bevorstehende Kampf mit dem aktuellen Nebenauftrag in Verbindung steht.

Die gekreuzten Schwerter zeigen an, dass es sich bei der Figur um einen Bossgegner handelt und der Kampf härter wird.

Miniaturkarte

Während du dich auf der Abenteuerkarte befindest, erscheint auf dem oberen Bildschirm eine Miniaturkarte, die dir eine Übersicht über die Umgebung gibt und dir den Weg zum nächsten Auftrag weist. Wenn du nicht weiterweißt, sieh dir diesen Hinweis an!



Aktuelle Position des Helden **Ort des nächsten Auftrags**

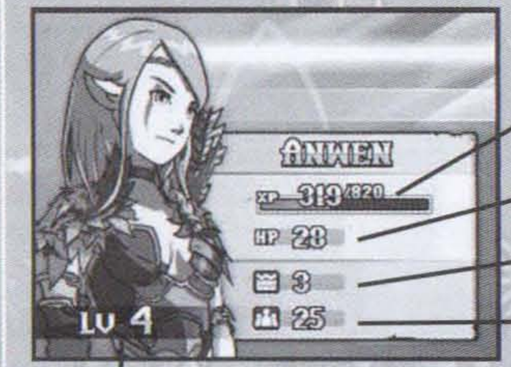
DAS ABENTEUERMENÜ BENUTZEN

Das Abenteuermenü öffnen

Werfen wir einen Blick auf die Optionen, die dir im Abenteuermenü zur Verfügung stehen. Drücke den X-Knopf oder berühre das Symbol in der rechten oberen Ecke des Touchscreens, um es aufzurufen. Um in ein Untermenü zu gelangen, berühre einfach einen der angezeigten Reiter.

Heldenbereich

Hier findest du die Attribute und die Fähigkeiten deines Helden, sowie die mitgeführten Ressourcen. Auf dem oberen Bildschirm kannst du folgende Informationen abrufen:



Die Anzahl der Erfahrungspunkte (XP) deines Helden

Die Anzahl der Lebenspunkte (HP) deines Helden

Wall-Widerstandskraft

Maximale Verstärkung, die ein Spieler während eines Kampfes anfordern kann

Level des Helden

Auf dem Touchscreen findest du eine Erklärung zum Zauber deines Helden sowie seiner Wall-Fähigkeit. Zu jedem Helden gehört ein Zauber und eine Wall-Fähigkeit. Auf diese solltest du achten, wenn du einen neuen Helden führst!

Armeebereich

Auf dem oberen Bildschirm findest du die Einheiteninformationen. Wähle einfach eine Einheit auf dem Touchscreen, damit die dazugehörigen Informationen auf dem oberen Bildschirm angezeigt werden:

Anzahl der Einheiten

Anzahl Runden, bevor die Einheit angreift

Angriffsstärke der Einheit

Die Anzahl der Erfahrungspunkte (XP) deiner Einheit

Lebenspunkte (HP) der inaktiven Einheit

Beschreibung der Fähigkeiten der Einheit

Wähle deine Einheiten

Über den Touchscreen kannst du die Einheiten wählen, die als deine Armee in die Schlacht ziehen sollen. Beachte, dass deine Armee 3 Plätze für Basiseinheiten und 2 Plätze für Elite- oder Meistereinheiten besitzt.

Willst du eine Einheit in deine aktuelle Armee aufnehmen, dann ziehe sie entweder mit dem Touchpen aus der Liste an ihren Platz oder wähle sie aus und bestätige deine Platzwahl durch Drücken des A-Knopfes.

Platz für Basiseinheit

Platz für Elite- und Meistereinheiten

Artefaktebereich

Hier kannst du aus einer Liste von gefundenen Artefakten dasjenige auswählen, mit dem du dich ausrüsten möchtest.

Artefakte sind magische Gegenstände unterschiedlicher Art (Armbänder, Ketten, Ringe, Stiefel, usw.) durch die die Attribute/Werte des Helden gesteigert werden, solange er sie bei sich trägt.

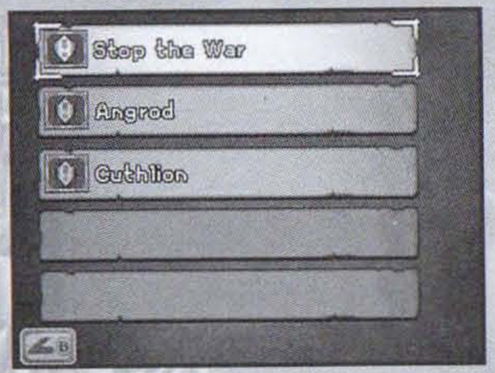
Du kannst die verschiedenen Artefakte auf dem Touchscreen durchblättern und erhältst auf dem oberen Bildschirm die jeweilige Erklärung. Du kannst nur ein einziges Artefakt bei dir tragen.

Wähle dein Artefakt

Willst du ein Artefakt zu deiner Ausrüstung hinzufügen, dann ziehe das entsprechende Symbol entweder mit dem Touchpen aus der Liste an seinen Platz oder wähle es aus und bestätige deine Platzwahl durch Drücken des A-Knopfes.

Auftragsbereich

Hier kannst du dir einen schnellen Überblick über die derzeit laufenden Aufträge verschaffen.



Teil des Hauptauftrags

Nebenauftrag

Speicherbereich

Hier kannst du deinen Spielfortschritt sofort speichern.

MÖGE DER KAMPF BEGINNEN!

Sobald du Gegenern auf der Abenteuerkarte begegnest, beginnt der Kampf! Mithilfe deines Helden und seiner Spezialfähigkeiten lenkst du die Geschicke deiner Armee.

Der Kampfbildschirm

Noch verbleibende Züge

HP des Helden

Anzahl der Einheiten

Zauberleiste des Helden

Kampfziel

Es gibt verschiedene Kämpfe mit unterschiedlichen Zielen:

Standard-Kampf: Besiege den feindlichen Helden, indem du seine LP auslöschst.

Zufallskampf: Tritt plötzlich auf der Abenteuerkarte ein. Der Spieler hat die Wahl, entweder nichts zu tun und in den Kampf zu ziehen oder das Schild-Symbol zu berühren (oder den B-Knopf zu drücken), um dem Kampf auszuweichen.

Besonderer Kampf: In den besonderen Kämpfen werden besondere Ziele eingeführt. Einige besondere Kämpfe führen Hindernisse auf dem Spielfeld ein und andere erfordern, dass du ein Objekt schützt. Du musst das Schlachtfeld genau analysieren, um diese Herausforderungen zu meistern.

Rätselkampf: Ein sehr kurzer gestalteter Kampf. Du musst die richtige Kombination finden, um alle feindlichen Einheiten in einer Runde zu erledigen.

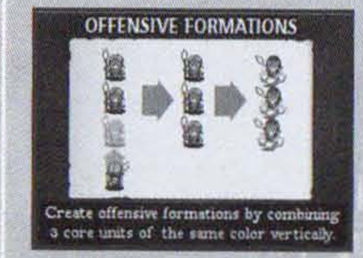
Bossgegner: Auf dem Schlachtfeld erscheint ein Bossgegner, der besiegt werden muss. Analysiere seine Bewegungen und ziele auf besondere Weise auf ihn, um ihn unschädlich zu machen. In jeder Kampagne erscheint ein Boss.

Gundlegende Kampftaktiken

Die Grundtaktiken beinhalten die Erschaffung von Verteidigungswällen und das Aufladen der Einheiten für einen Angriff:

Wälle: Du kannst Level 1 Wälle erstellen, indem du horizontal Einheiten der gleichen Farbe in 3, 4 oder 5 Reihen aufstellst. Wenn du zwei Wälle Rücken an Rücken platzierst erhältst du einen Level 2 Wall, der eine höhere Defensivkraft aufweist. Die Wälle der unterschiedlichen Fraktionen haben verschiedene Fähigkeiten, die du im Heldenmenü nachschlagen kannst.

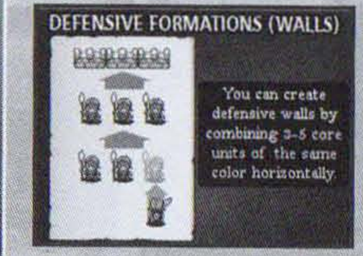
Aufgeladene Einheiten: Wenn du aufgeladene Einheiten losschicken möchtest, musst du verschiedene vertikale Formationen dieser Einheiten der gleichen Farbe zusammenstellen. Basis-, Elite- und Meistereinheiten folgen alle einem eigenen Muster.



Basiseinheiten
3 Basiseinheiten der gleichen Farbe.

Eliteeinheiten
2 Basiseinheiten vor 1 Eleiteeinheit der gleichen Farbe.

Meistereinheit
2 Reihen von 2 Basiseinheiten vor einer Powereinheit der gleichen Farbe.



Wall - Level 1
1 Eliteeinheit vor 2 Basiseinheiten der gleichen Farbe.

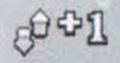
Wall - Level 2
1 Powereinheit vor 2 Reihen von Basiseinheiten der gleichen Farbe.

HINWEIS: Mit fortgeschrittenen Einheiten (Elite und Meister) können keine Wälle errichtet werden

Fortgeschrittene Kampftaktiken

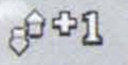
Sobald du die Grundlagen beherrschst, kannst du die fortgeschrittenen Kombinationen nutzen, die dir in den schwierigen Kämpfen Vorteile sichern.

Kombination

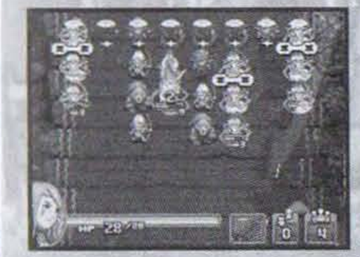


Du kannst sowohl einen Wall als auch eine aufgeladene Formation in einem Zug erstellen, indem du eine Basiseinheit so platzierst, dass du deine vertikale und horizontale Kombination erstellst.

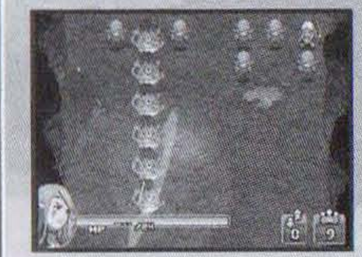
Kette



Du kannst Ketten bilden, indem du Einheiten löschst, die die Erstellung eines Walls oder einer aufgeladenen Formation behindern. Wenn du eine Kette bildest, verlierst du keine Bewegungspunkte.



Verbindung
Verbundene Angriffe entstehen, wenn zwei oder mehr Angriffsformationen der gleichen Farbe (eine Mischung aus Basis-, Elite- und Powerformationen ist möglich) im selben Zug angreifen. Beide Formationen erhalten einen Angriffsbonus. Die Verbindung kann aufgelöst werden, wenn eine der Formationen vor dem Angriff zerstört wird.



Fusion
Du kannst die Angriffskraft deiner aufgeladenen Einheiten mit einer weiteren aufgeladenen Einheit dahinter verstärken. Wenn du auf dem unten abgebildeten Bildschirm, 3 rote Basiseinheiten hinter die aufgeladene Formation stellst, erzeugst du eine Fusion, die die Angriffsstärke der Formation verbessert.

Verlieren der Elite- und Meistereinheiten

Du kannst Elite- und Meistereinheiten auf zweierlei Weise im Kampf verlieren:

1. Wenn eine dieser Einheiten getötet wird, bevor der feindliche Held getroffen wird.
2. Wenn du die Einheit im Kampf löschst, ist sie verloren.

Rückzug

Du kannst dich aus einem Kampf zurückziehen, indem du START drückst und die Rückzug-Option wählst, allerdings verlierst du dabei Ressourcen.

Kampf beenden

Wenn dein Gegner besiegt ist, endet der Kampf und dein Held und seine Einheiten erhalten Erfahrung, Ressourcen und manchmal sogar Artefakte. Die Kreaturen deines Helden steigen einen Level auf, wenn sie eine gewisse Menge EP im Kampf gesammelt haben.

Wenn der Held stirbt

Wenn die Lebensenergie deines Helden Null erreicht, ist das Spiel vorbei. Du kannst dann wahlweise vom zuletzt besuchten Knoten FORTSETZEN oder deinen letzten Spielstand laden. Vergewissere dich deine Fortschritte oft während des Spiels zu SPEICHERN.

EINZELKAMPF

Spiele einen Einzelkampf gegen die CPU. Du kannst aus den folgenden Spieloptionen wählen: Fraktion der CPU, Schwierigkeit und Artefakte. Anschließend kannst du deine Fraktion, deine Einheiten und dein Artefakt wählen, sofern diese Option aktiviert ist.

HINWEIS: Du findest weitere Informationen über die Wahl der Einheiten und Artefakte im Abschnitt BENUTZUNG DES ABENTUERMENÜS.

MEHRSPIELER

Multi-Karten-Spiel

Spiele einen Einzelkampf gegen einen Freund der auch einen Nintendo DS™ und eine ***Might and Magic® Clash of Heroes®*** DS-Karte besitzt über die drahtlose DS-Datenübertragung.

Wenn bei der drahtlosen DS-Datenübertragung Fehler durch andere elektrische Geräte auftreten, kannst du das störende Gerät abschalten oder dich an einen anderen Ort begeben. Es kann sein, dass du hierbei den Nintendo DS neu starten musst.

Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS-System her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System ..... Eines pro Spieler
Might & Magic® Clash of Heroes® DS-Karte ..... Eine

Erforderliche Schritte

Gastgeber-System

1. *Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.*
2. *Schalte das Nintendo DS-System ein. Wenn als **Start-up-Modus** deines Nintendo DS-Systems der MANUELLE MODUS aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der AUTO-MODUS aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.*
3. *Berühre die Might & Magic® Clash of Heroes®-Schaltfläche.*
4. *Folge den Anweisungen auf Seite 25.*

Gast-System

1. *Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet.*

*HINWEIS: Vergewissere dich, dass im **Start-up-Modus** MANUELLER MODUS eingestellt ist. Um nähere Informationen zur Einstellung des **Start-up-Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS.*

2. *Berühre die Schaltfläche DS-DOWNLOAD-SPIEL. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.*
3. *Berühre die Might & Magic® Clash of Heroes®-Schaltfläche.*
4. *Bestätige deine Wahl. Wähle JA aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.*
5. *Folge den Anweisungen auf Seite 25.*

Spiel leiten

Der Spieler mit der Might and Magic® Clash of Heroes® DS-Karte wählt nun DEMO SENDEN im Hauptmenü des Spiels.

Spiel beitreten

Der Spieler ohne die Might and Magic® Clash of Heroes® DS-Karte schaltet auch seinen Nintendo DS ein und berührt die Schaltfläche DS-Download-Spiel.

Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS-System her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System ..... Eines pro Spieler
Might & Magic® Clash of Heroes® DS-Karte ..... Eine pro Spieler

Erforderliche Schritte

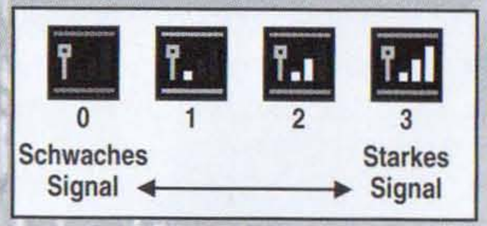
1. *Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.*
2. *Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Wenn als **Start-up-Modus** des Nintendo DS-Systems der MANUELLE MODUS aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der AUTO-MODUS aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.*
3. *Berühre die Might & Magic® Clash of Heroes®-Schaltfläche.*
4. *Folge den Anweisungen auf Seite 25.*

Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

*Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **DS-Menübildschirm** oder*
*im **Spielbildschirm** sichtbar. Wenn das DS Drahtlos-Symbol eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Draht - lose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten,*
z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicher - heitshinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.

Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser.



Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige angezeigt.

Für ein einwandfreies Ergebnis, beachte bitte folgende Hinweise:

- Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halte einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeide die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche eventuell einen anderen Ort auf oder schalte die störenden Geräte aus.

Spiel leiten

Wähle Spiel leiten. Warte, bis der andere Spieler verbunden ist, dann kannst du den Level des Helden, der Armee, den Timer und die Fähigkeiten der Artefakte wählen.

HINWEIS: Du findest weitere Informationen über die Wahl der Einheiten und Artefakte im Abschnitt BENUTZUNG DES ABENTUERMENÜS.

Du kannst deinen Helden, deine Armee und dein Artefakt wählen (sofern freigeschaltet).

Spiel beitreten

Wenn du dem Spiel eines anderen Spielers beitreten möchtest, wähle SPIEL BEITRETEN. Wähle den Gastgeber aus der Liste der verfügbaren Spiele aus.

Warte bis der Gastgeber die Spieloptionen gewählt hat. Dann kannst du deinen Helden, deine Armee und dein Artefakt wählen (sofern freigeschaltet).

HINWEIS: Du findest weitere Informationen über die Wahl der Einheiten und Artefakte im Abschnitt BENUTZUNG DES ABENTUERMENÜS.

Einzelkarte-Spiel

Spiele einen Einzelkampf gegen einen Freund der keine Might and Magic® Clash of Heroes® DS-Karte besitzt über die drahtlose DS-Datenübertragung.

UBISOFT-KUNDENDIENST

Kostenloser Kundenservice
Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet. Besuchen Sie uns im Internet unter: **http://support.ubisoft.de/**

Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Persönliche Unterstützung
Sollten Sie wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für Ihr Problem gefunden haben, können Sie gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutzen Sie dazu bitte die „**Fragen Sie uns**"-Schaltfläche im Solution-Center unter: **http://support.ubisoft.de/**

Kostenpflichtiger Kundenservice
Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer **0900 - 1824832** (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:
- Den kompletten Namen des Produkts.
- Sofern vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollten Sie bei Ihrem Anruf möglichst Zugang zu Ihrer Konsole haben, um etwaige Lösungsvorschläge sofort überprüfen zu können.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Bei Hardwaredefekten müssen Sie sich an den Hersteller der Konsole oder der Peripherie-Geräte (Festplatten, Speicherkarten etc.) wenden.

Grundsätzlich empfehlen wir Ihnen - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, Ihr Problem bei uns zu überprüfen und dementsprechend nachzuvollziehen.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Hinweise zum Austausch von Spielen
- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/ersetzen!
- Wir können Ihnen den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

Ihr Ubisoft-Team

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:

The PEGI Online logo indicates that a game allows the player to have access to online game play. For further information about online gaming please visit: http://www.pegionline.eu

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne. Pour de plus amples informations sur le jeu en ligne, veuillez consulter le site : http://www.pegionline.eu

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

UBISOFT

Ubisoft Entertainment.
28, rue Armand Carrel,
93108 Montreuil Sous Bois – France

PRINTED IN EU